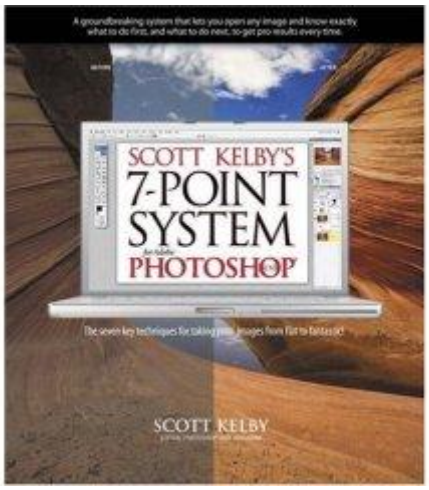
السلام عليكم..
سكوت كيلبي .. رئيس الجمعية الوطنية لمحترفي فوتوشوب ..(NAPP)
ألف أكثر من 40 كتاب، أغلبها في الفوتوشوب والتصوير..
تمتاز كتبه بالسهولة ، يختار أسهل الطرق لإيصال المعلومه للمتلقي..
ويتجنب التعقيد فيها..

قبل فترة إشتريت كتاب
"Scott Kelby's 7-Point System for Adobe Photoshop CS3"
من موقع "أمازون"



(إضغط على الصورة للوصول إلى رابط صفحة الكتاب)

من أروع الكتب التي قرأتها وأسهلها..
الكتاب يقسم طريقة تعديل الصور الرقمية إلى سبعة نقاط..
يقوم بذكرها الكاتب بشكل مختصر..
ثم يضع روابط الملفات الخام "Raw" للصور المستخدمة بالكتاب..
ليبدأ المتلقي أو القارئ بتطبيق هذه النقاط أو الدروس خطوة بخطوة..
وهذا ما يميز الكتاب..
أن الكتاب عبارة عن تطبيقات مشروحة بالصور بشكل بسيط..
21صورة ودرس..
يذكر الكاتب أن المختلف هذه المره أنه طرح الصور الخام للقراء..
وهذا الذي يبتعد عنه أغلب المصورين..
كي لا تظهر مدى سوء بعض الصور قبل التعديل..

سأبدأ بذكر السبع نقاط..
ثم تطبيق أحد الدروس كما شرحها الكاتب..
وبتصريف مني..
حسب فهمي لها..
وأرجوا تصحيحي إذا لوحظ وجود أي خطأ..

في البداية وضع الكاتب روابط الصور الخام في أحد مواقعة..
مقسمة إلى ثلاث ملفات مضغوطة كبيرة الحجم..
من هذا الرابط:
http://www.kelbytraining.com/7pointphotos/
إستخرجت الصورة الخام للدرس رقم 20 وهو ما سنطبقه هنا..
ورفعته على أحد مواقع التحميل..
من هنا:
http://www.vip32.org/view.php?file=8a72f4b361
حجم الصورة الخام تقريبا 12 ميجا..
(لا أعلم مدى قوة مركز التحميل وكم ستبقى فيه)

********** **********

ما هي السبع نقاط لتعديل الصورة الرقمية؟

1.تعديل الصورة المبدئي عن طريق : "Adobe Camera Raw"
يقول سكوت أن تعديل الصورة الخام في هذه النقطة هي مفتاح السبع نقاط,
حيث ستوفر الوقت والجهد بالوصول لنتيجة، المفروض الوصول إليها عن طريق الفوتوشوب يكون بصعوبة ويحتاج الإلمام بقوائم الفوتوشوب وبعض الخبره..
بالذات أن برنامج الـ "Adobe Camera Raw" فى الفوتوشوب CS3 يسمح بتعديل ملفات الـ jpg والـ Tiff عن طريق Open As
لتحميل الـ "Adobe Camera Raw" لمن لا يملكه من هنا:
http://www.adobe.com/support/downloads/detail.jsp?ftpID=3943

2.الضبط أو المعايرة عن طريق المنحنيات: "Curves"
لا يحتاج إن يكون الشخص خبيرا في المنحيات ، سيكون إستخدامها بسيط جدا.

3.معايرة الإضاءة والظل:"Shadow | Highlight"
حيث لأن تعديل الإضاءة والتعريض في النقطة الأولى يكون على الصورة كامله ,
سنستخدم هذه النقطة لإظهار التفاصيل في مناطق معينه .

4.الرسم أو التعامل بالضوء: "Painting with Light"
وهي القدرة على التحكم بالضوء في أكثر من مكان في الصورة .

5.ضبط أو معايرة الألوان عن طريق القنوات في:"LAB Color"
طريقة جميلة جدا وبغاية السهوله، تجعل الألوان تبرز في الصورة وبشكل جميل جدا.
(بالنسبة لي قرأت كثيرا عن تصحيح الألوان في LAB , موضوع شيق ورائع ، وطويل جدا، ولكن تظهر بنتائج عظيمة .)

6.دمج اللبرات أو الشفائف ، والتعامل مع أقنعتها : "Masks"
طرق جميلة تجعلك تظهر بنتائج رائعة ،وتحل مشاكل كثيره في بعض الصور.

7.ضبط الحدة: "sharpening"
تتم على مرحلتين , ضبط الحدة في البداية في الـ"Adobe Camera Raw"
والثانية قبل حفظ الملف ،حسب الحاجة، حيث أن بعض الصور قد تحتاج الشي البسيط جدا من الحدة.

********** **********

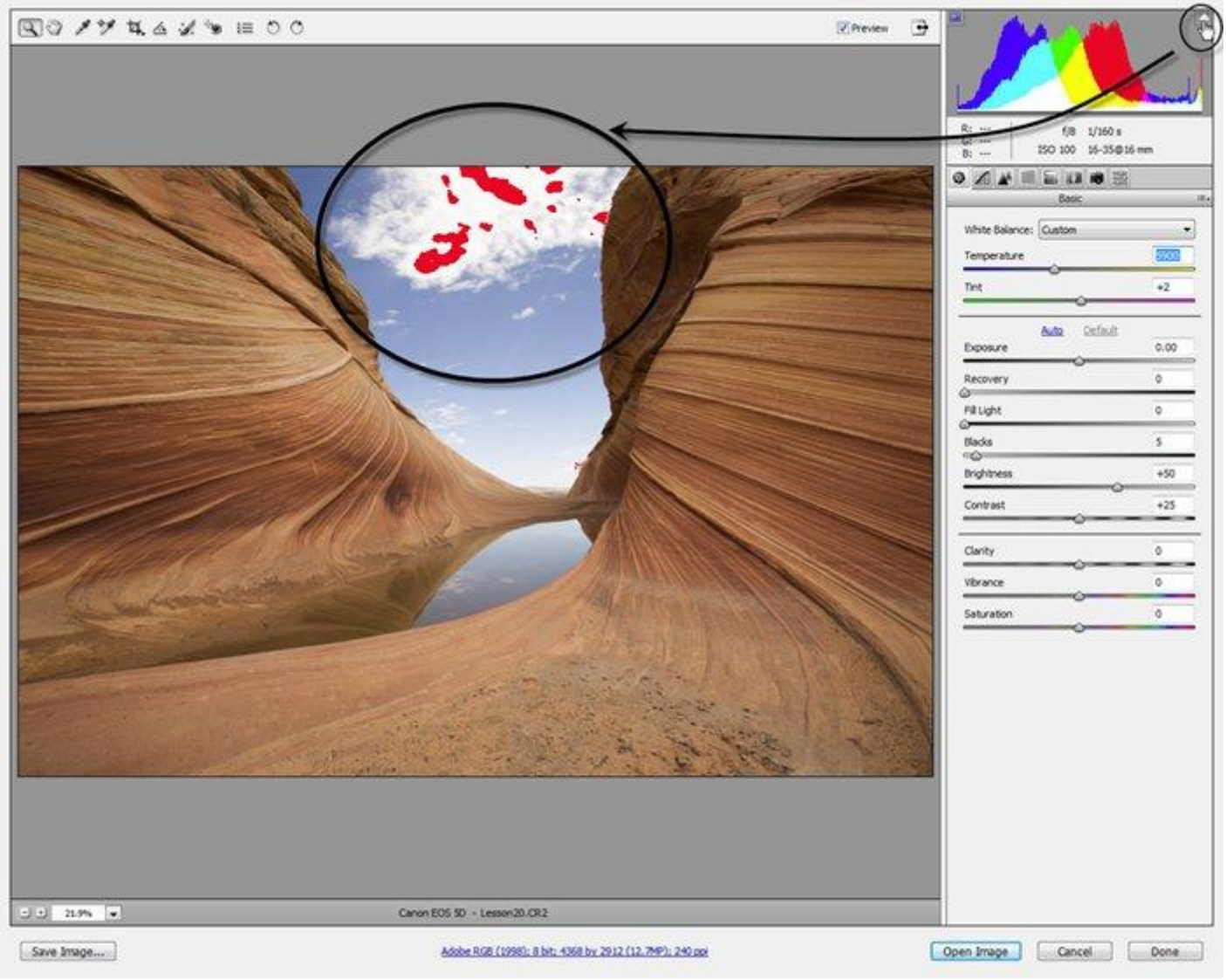
سنبدأ بتطبيق الدرس:

بعد تحميل الصورة من الروابط السابقة..
سنفتحها عن طريق برنامج "Adobe Camera Raw" المضاف لبرنامج الفوتوشوب..
هذا شكل البرنامج:

دائما أول خطوة يبدأ بها المؤلف هي موازنة الأبيض"White Balance"
بتحريك مؤشر درجة الحرارة (أو ما يسمية بلون الضوء)
بما أن هذه الصورة صورت بالخارج وكان الوايت بالانس بالكاميرا على وضع الأوتو

لم تحتاج هذه الصورة الكثير من الحرارة
فقط الشيء البسيط
(إختار درجة حرارة 5900)

في هذا البرنامج الرائع ، أداة الهيستوجرام مصممة بحيث تعطي المستخدم تحذيرات بوجود تفاضيل ضائعة بسبب التعريض الزائد أو الناقص
أول تحذير هو تحول لون مثلث أو مؤشر الهايلايت إلى اللون غير الأزرق
(أبيض أو أصفر أو أحمر)
وهو ما يدل بوجود بعض الهايلايت الزائد أدى لإختفاء بعض التفاصيل
بالضغط على مثلث الهايلايت، سيحدد بالصور وباللون الأحمر ما هي المناطق التي بها التعريض الزائد
كما في الصورة الآتية
(حتى مثلث الـ shadowيعمل بنفس الطريقة ، ويحدد المناطق باللون الأزرق)



كيف نسترجع هذه التفاصيل؟
هناك مزلاق رائع يسمى Recovery
وظيفته إسترجاع التفاصيل الضائعة بسبب التعرض الزائد أو الناقص .
حسب تجربتي أرى أنه من أهم الأدوات التي تجعل الصورة ناجحة.
(حرك المزلاق حتى إختفت تحذيرات التعرض الزائد في الصورة -اللون الأحمر- وكذلك تحول مؤشر الهايلايت إلى اللون الأزرق ، القيمة أصبحت 34)
كما في الصورة القادمة.

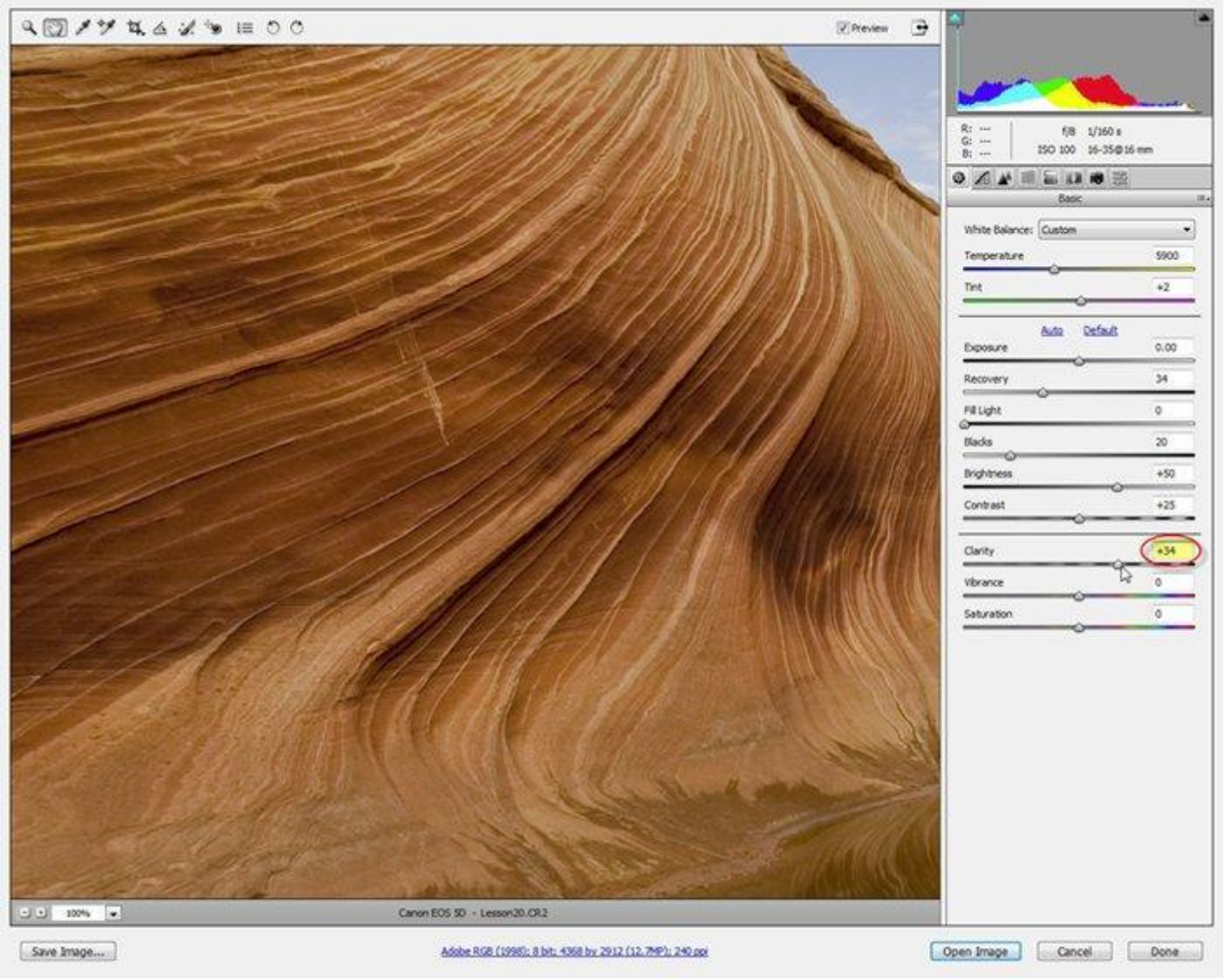
عادة قبل هذه الخطوة وفي جميع الدروس بعد موازنة الحرارة يبدأ بمعايرة التعريض Exposure
لكن الصورة هذه لم تحتاج إلى معايرته
كان تعريضها جيد

الخطوة القادمة وهي إزالة اللون الباهت من على الصورة، وإسترجاع بعض تشبع الألوان في مناطق الظل
وذلك بتحريك مزلاق الـ Black إلى أن نصل لنتيجة جميلة
(القيمة هنا وصلت إلى 20)
كالآتي:

الخطوات السابقة كان يبدأ بها سكوت بكل دروسه وتطبيقاته..
معايرة الحرارة , Temperature ثم التعرض , Exposure ومؤشر إسترجاع التفاصيل Recovery ومزلاق الـBlack
وحسب تجربتي على أغلب تجاربي التصويرية المبتدئة وجدت أنها فعلا طريقة فعالة جدا
وتعطي نتائج جدا جدا رائعة

سئل المؤلف "سكوت كيلبي" في أحد مجموعات موقع الفليكر (حيث توجد مجموعة خاصة لمناقشة هذا الكتاب وعرض التجارب)
(سئل: أنت فنان ذو خبرة ، تعرف ما هي القيم التي تتوقف عندها عند إستخدام مزاليق البرنامج، لكن كمبتدئ كيف أعرف هذه القيم؟؟؟
أجاب: لا توجد طريقة معينة ، المقياس هو "العين"، تحرك المزلاق إلى أن تصل لنتيجة جميلة ،تحركه أكثر فتسوء النتيجة ، ترجع لأفضل قيمة.
(أجابة رائعة أفادتني جدا)

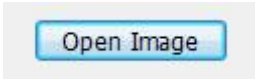
في الخطوة القادمة نحركة مزلاق الـClarity
لجعل التباين أفضل في مناطق الـ mid tones
لتظهر بشكل أحد ودقة أفضل
(يجب تكبير الصورة إلى 100 بالمئة لكي نستطيع رؤية هذه التفاصيل)
القيمة هنا 34
كما في الصورة الآتية:



في الصورة الآتية يحرك المؤلف مقياس الـVibrance
لإعطاء الألوان قوة وبروز
وضع القيمة 13

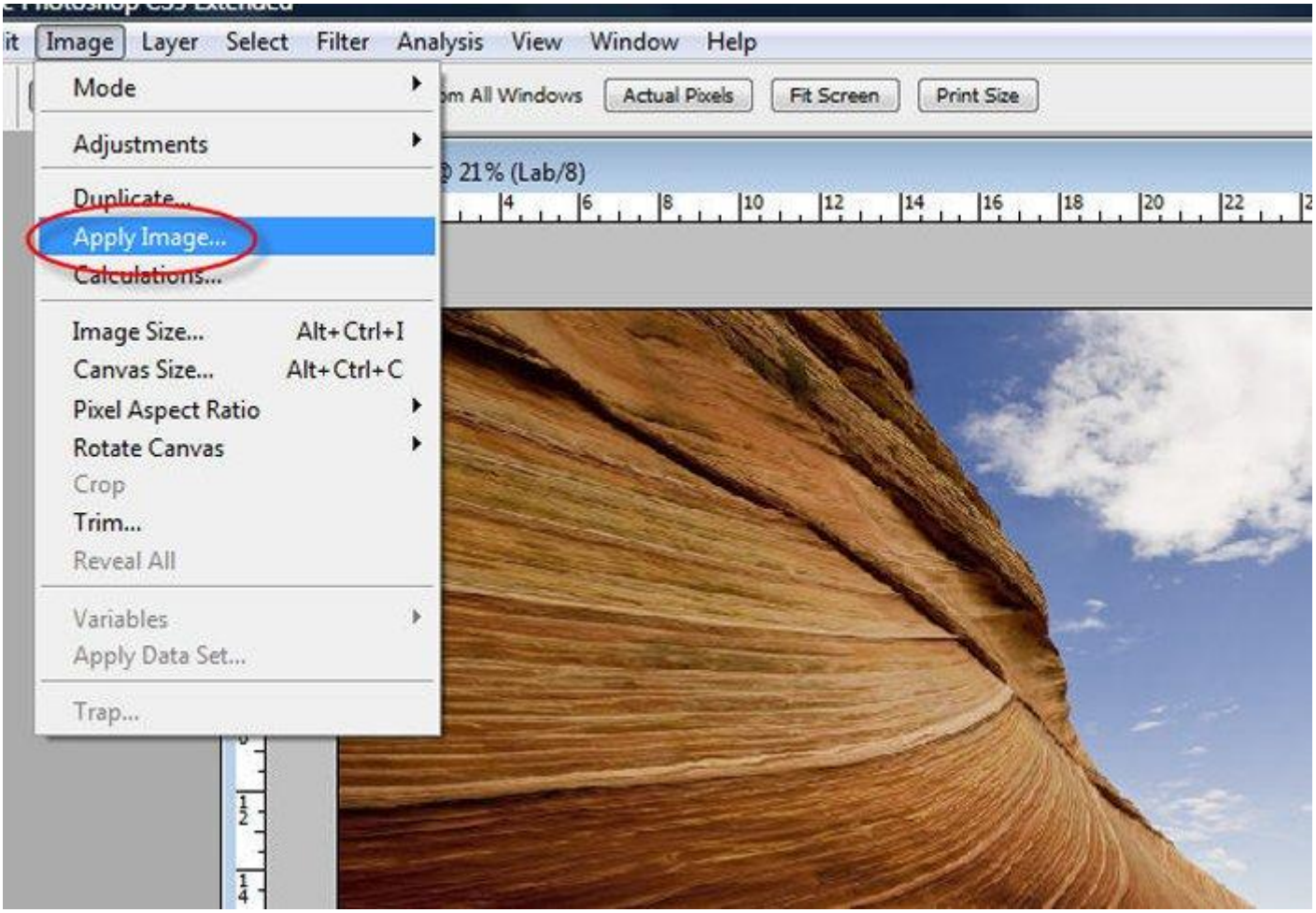
في الصورة القادمة ذهب المؤلف لمزاليق التفاصيل "Details"
لإضافة ما سماه بـ Landscape Sharpening
وزاد مقدار الحدة إلى 70
حيث يقول أن الصخور والسماء المنعكسة على الماء تحتاج هذه القيمة وتستطيع تحملها..
ثم حرك مزلاق التفاصيل إلى50

إضغط على"Open Image"
لفتح الصورة في الفوتوشوب.
(في أحد دروسه في هذا الكتاب يشرح حيلة بسيطة لفتح الصورة كـSmart Object
حتى تستطيع فتحها مرة أخرى في Camera Raw بعد تعديلها في الفوتوشوب)



الطريقة القادمة من الطرق الرائعة جدا تجعل ألوان الصورة جميلة ورائعة..
نحول نظام الألوان إلىLAB
عن طريق Image>> Mode>> LAb Color
هكذا:

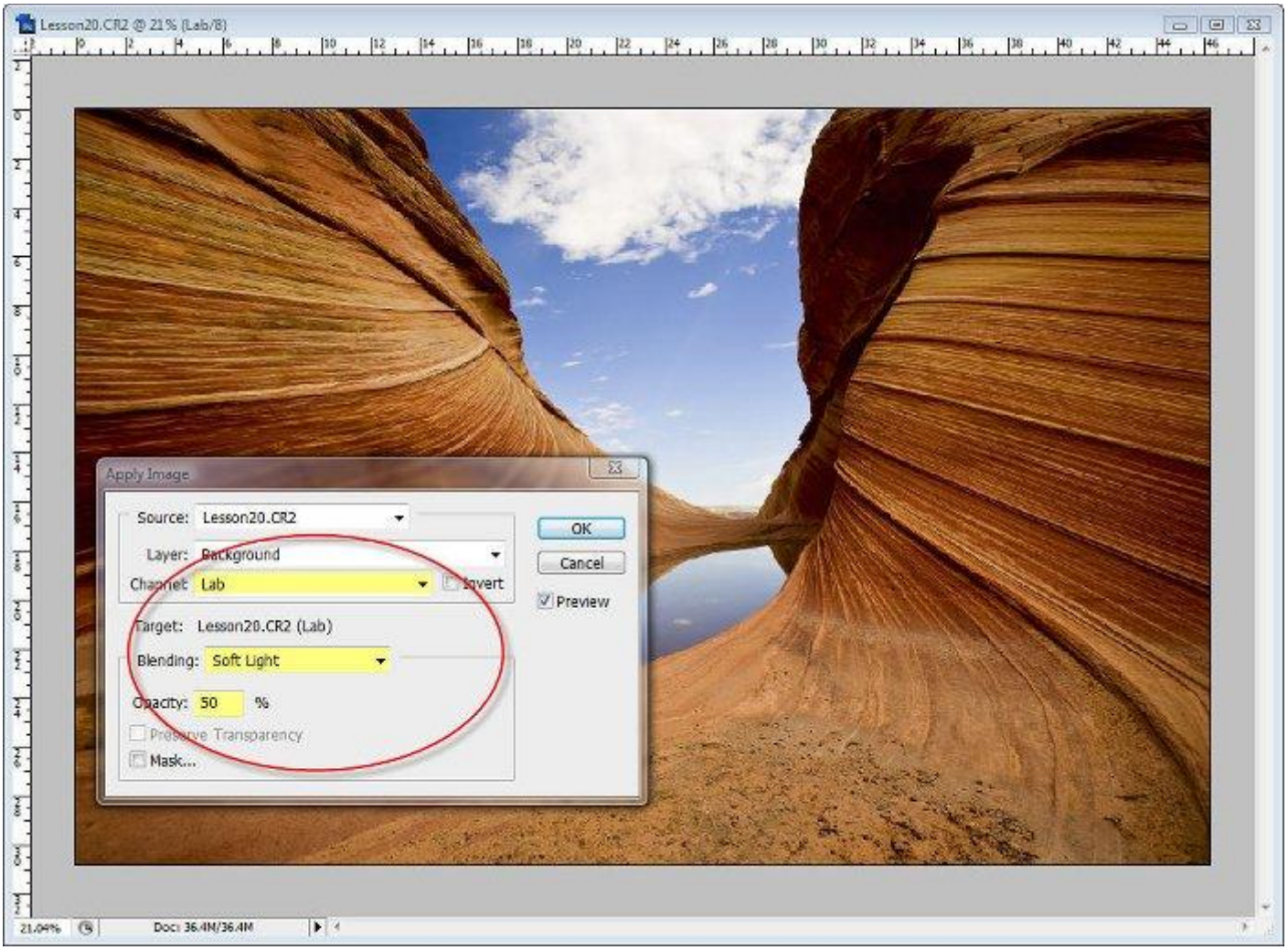
ثم من قائمةImage
نختارApply Image
كما في الصورة الآتية:



سيفتح صندوق"Apply Image"
نختار في البداية طريقة الدمج "Soft Light" في قائمةBlending

ثم من قائمة Channel
نغير بين قنوات ألوان اللاب
وهي اربع قنوات (LAb, Lightness, a, b)
ونرى أي القنوات ألوانها أفضل
بالنسبة لهذه الصورة كانت قناة الـ LAB هي الأفضل لكن كانت الألوان زائدة قليلة
لذلك قام بجعل شفافية الدمج 50 بالمئة عن طريق خانة Opacity
كما في الصورة الآتية:

(أنصح بعمل عدة تجاب لهذه الطريقة بصور مختلفة , سترى الفرق المدهش في الألوان ، وستعشق هذه الطريقة)



ثم نرجع نظام الألوان إلى الـRGB
عن طريق Image >> Mode >> RGB Color

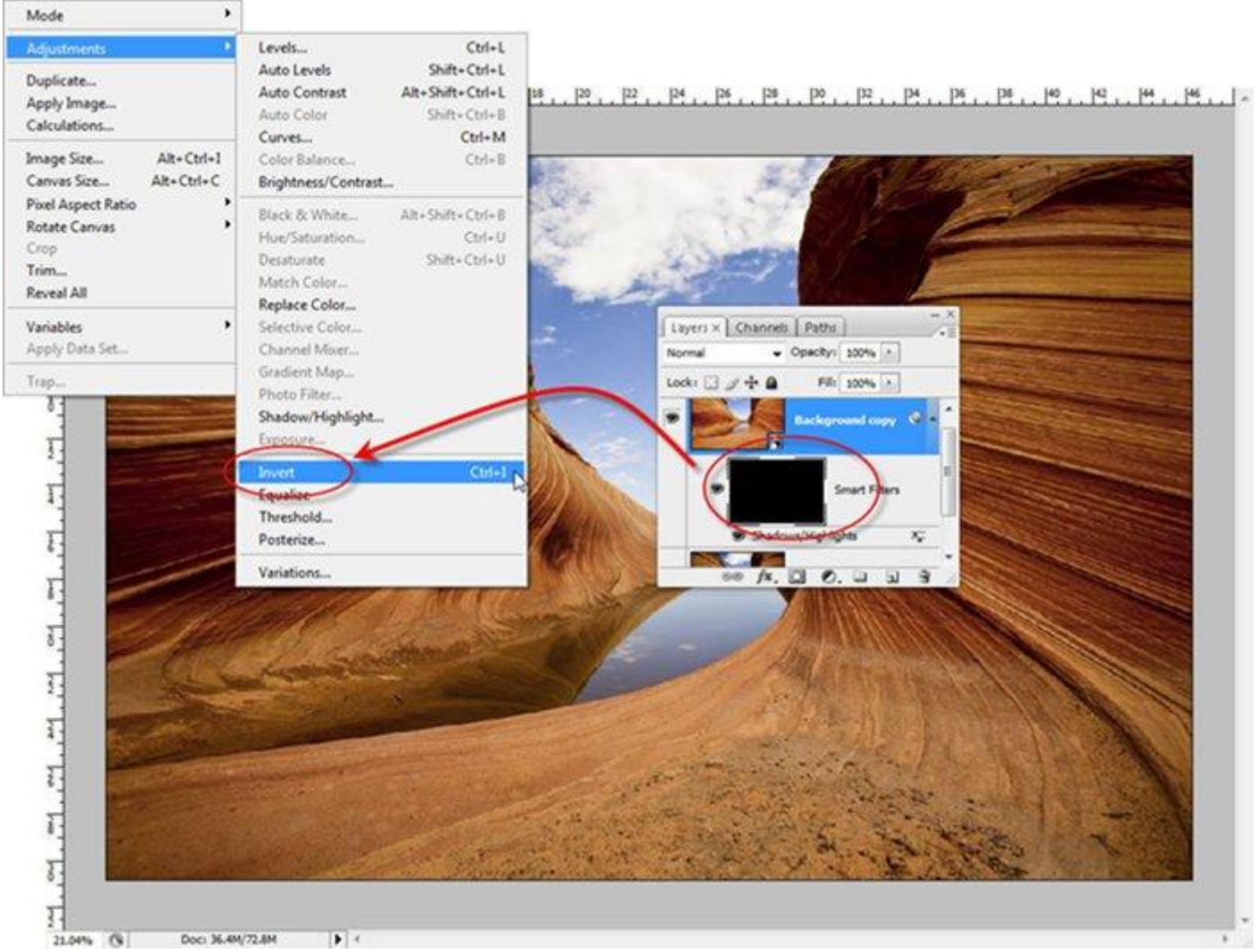
==========

بعد التعديلات السابقة ، وصلت الصورة لمرحلة جيدة وشكل أفضل..
توجد مشكلتين في هذه الصورة..
الأولى منطقة الصخور في اعلى اليمين، المنطقة الداكنة بسبب الظلال..
والثانية، الأولى السماء والماء , تحتاج ألوانها لبروز أكثر..
سنبدأ بالأولى ، سنظهر تفاصيل المنطقة الداكنة من الصخور..
في هذه الخطوة سنستخدم الـSmart Filer.
في البداية نضاعف اللير أو الشفيفة(Ctrl+j)
ثم من قائمة Filter نختار Smart Filter
لنحول اللير الجديدة إلى فلتر ذكي
الفلتر الذكي هنا سيعمل تأثير الفلتر على الصورة كاملة، ثم بالماسك أو القناع نجعل تأثير الفلتر في المناطق التي نختارها..
صحيح أن هذه الطريقة نستطيع عملها بدون Smart Filter
لكن وضعها المؤلف لكي تكون مدخل للمتلقي لبدأ فهم هذه الطريقة الرائعة..
والتي تستطيع من خلالها دمج أكثر من فلتر والتحكم فيه كل على حدة في لير واحدة فقط..
أنصح الجميع بالبحث و تعلم هذه الطريقة..

نضاعف اللير ونجعله فلترا ذكيا هكذا:

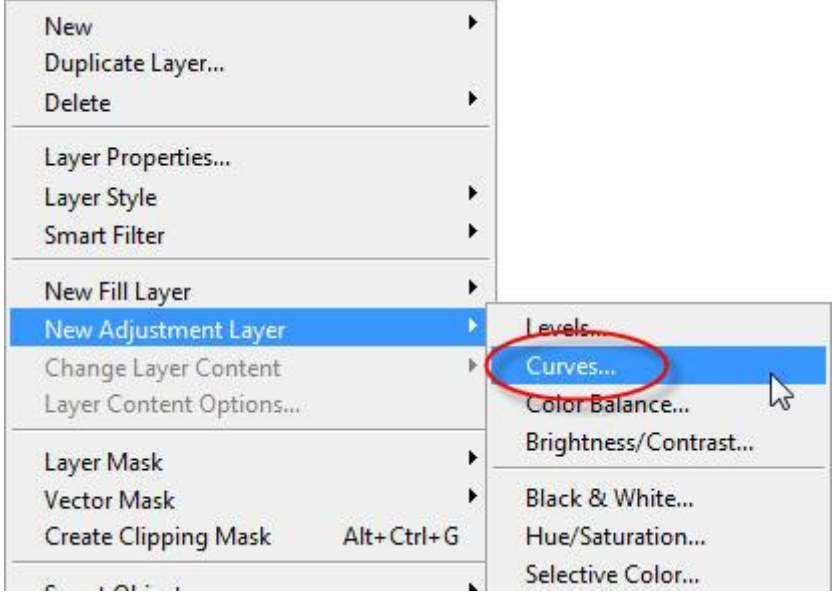
إذن بعد أن ضاعفنا الليير وجعلناه فلترا ذكيا
سنظهر تفاصيل المنطقة الداكنه عن طريق أداة
Shadow/ Highlight
عن طريقImage>> Adjustment
ستكون هي الأداة الوحيدة الممكنة التي نستطيع إختيارها
سيفتح صندوقShadow / Highlight
إذا فتح الصندوق مصغرا، نحدد خيار"Show More Options"
لأننا نريد فقط التحكم في الـ shadow
سنحرك المزاليق الثلاثة تحت مربع الـshadow
ونركز فقط في المنطقة المراد تعديلها ، الصخور الداكنة، ولا نبالي بباقي الصورة ، لأننا سنزيل التأثير عن باقي الصورة ونستثني هذه المنطقة فقط..
وجد المؤلف أن القيم التالية تعطي أفضل نتيجة:
Amount= 41
Tonal width= 65
Radius= 208
حيث أن هذه القيم أظهرت التفاصيل بشكل جيد
ثم نضغطOK
كما في الصورة التالية:

بعد الضغط على OK من صندوق الـshadow / Highlight
ظهر الـ mask أو القناع تحت الليز أو الشفيفة المضاعفة والتي حوالناها إلى فلتر ذكي ..
لكن القناع كان باللون الأبيض ، مما يعني أن تأثير الفلتر سيكون على كامل الليز ..
سنخفي هذا التأثير ونظهره في بعض المناطق ..
نعكس لون القناع إلى اللون الأسود ، مما يعني إختفاء تأثير الفلتر عن الليز..
وذلك بالضغط على القناع مرة واحدة ، ثم من قائمة
Image>> Adjustment>> Invert
أو بإستخدام الإختصار
Ctrl+I
سيصبح القناع أسودا وسترجع الصورة كما كانت قبل تعديل الظلال..
كما في الصورة الآتية:

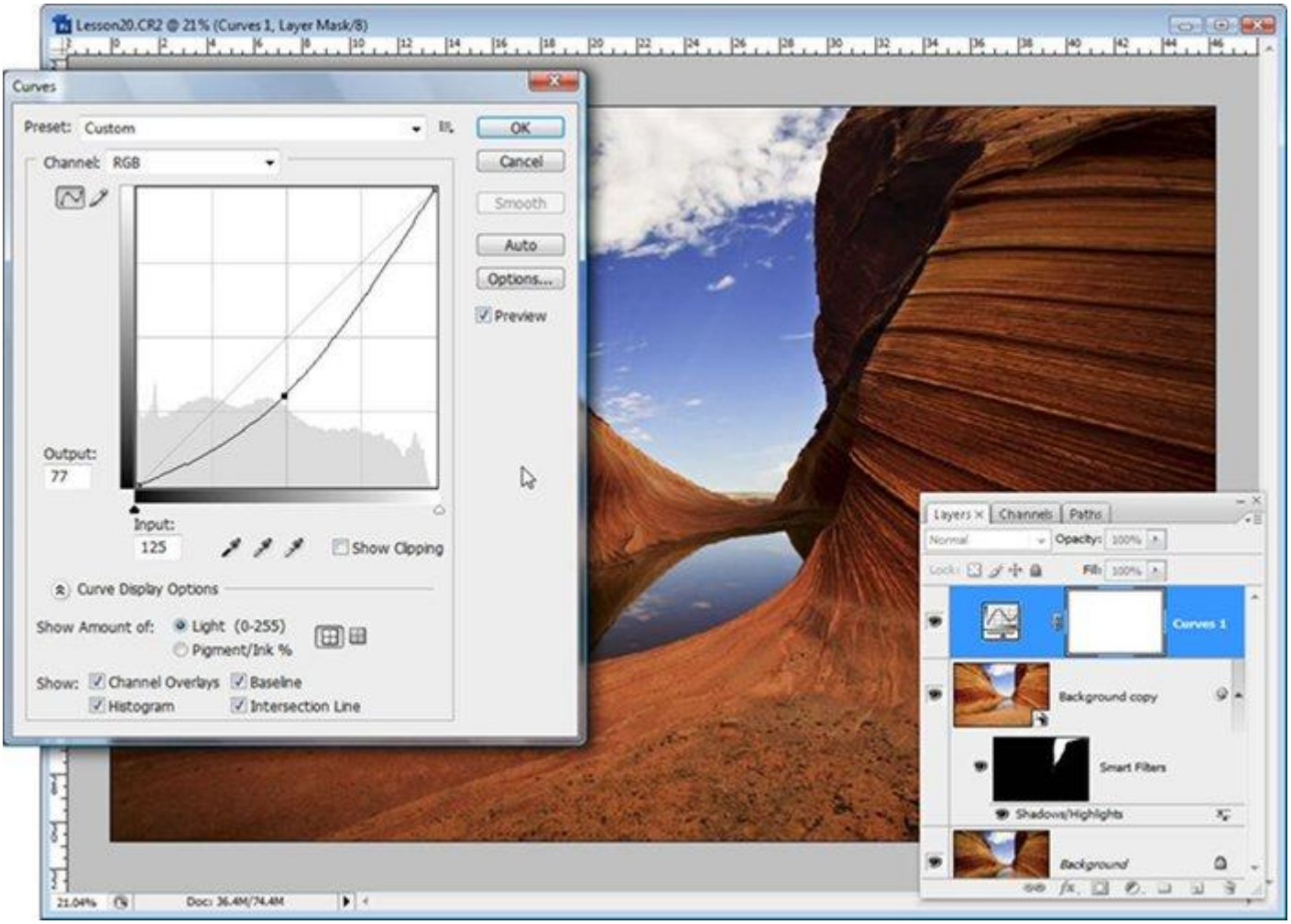


إذا نحتاج الآن لإستثناء منطقة الصخور اليمنى من القناع..
بكل بساطه بإستخدم أداة الفرشاة، و باللون الأبيض نرسم على القناع
أو نلون منطقة الصخور لنظهر تأثير الفلتر عليها.
طبعا لن يظهر اللون الأبيض على الصورة، فقط سيظهر تأثير الفلتر مكانها ، لكن تأكد أنك تلون على القناع وليس على اللير نفسها..
(إذن في الـ Mask أو القناع اللون الأسود هو التأثير المخفي ،واللون الأبيض هو التأثير الذي سيظهر)
ثم نحدد اللير ، ونجعل تأثيرها على اللير الأصلية
Luminosity
لكي يصبح يصبح تأثير الفلتر في هذه المنطقة على التفاصيل فقط كما ذكر المؤلف ، ولن تكون هذه المنطقة شاذة أو مختلفة عن باقي الصورة..
كما في الصورة التالية:

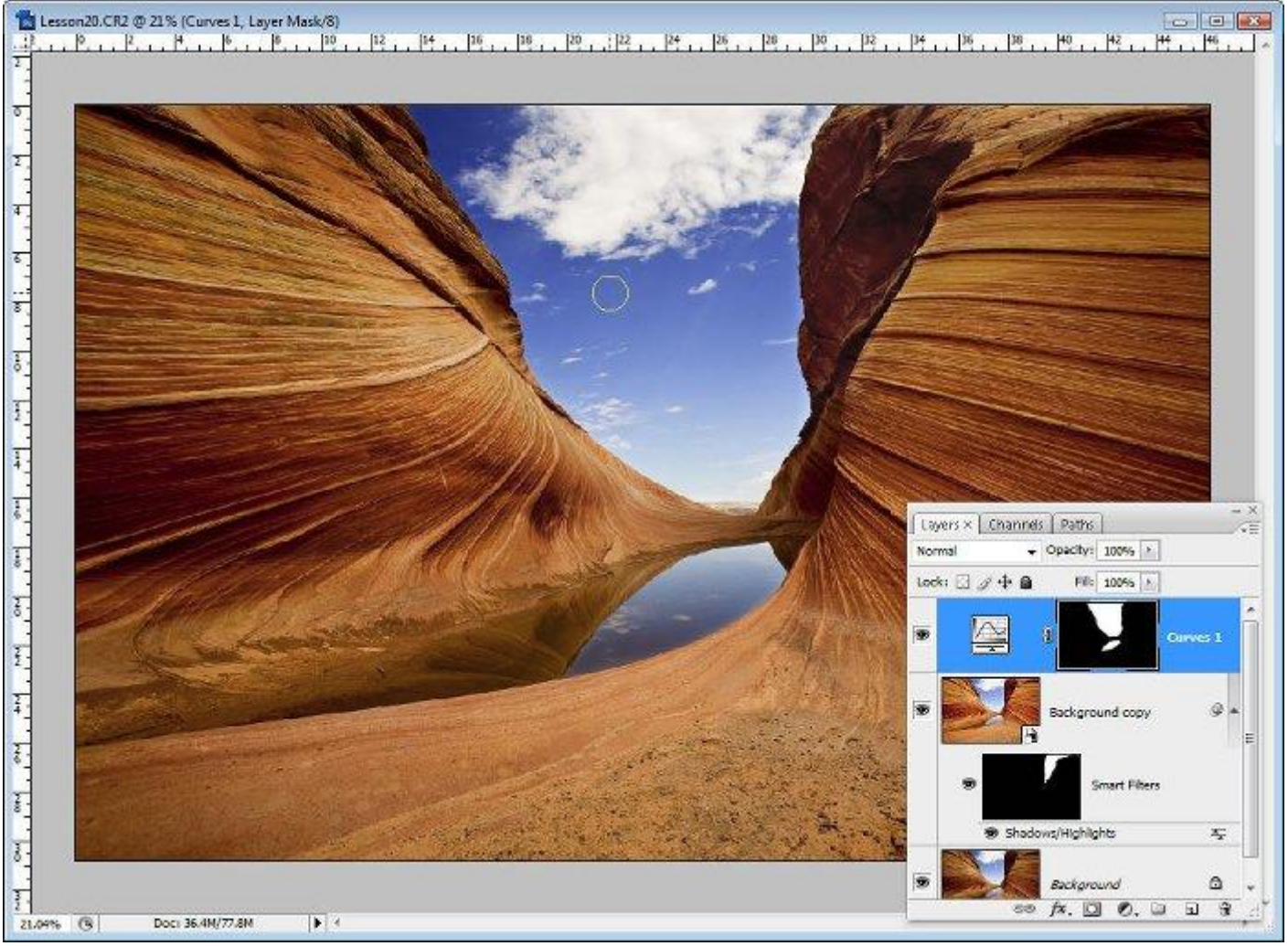
الآن الصخور أصبحت جميلة,
بقيت المشكلة الثانة ، وهي السماء والماء..
سنعدلها عن طريق أداة المنحنيات Curves
من قائمة Layer
ثم New Adjustment Layer
نختار Curves
هذه الطريقة ستصنع ليرا جديدة تحتوي على المنحيات..
طبعا هذه الطريقة أفضل من
Image >> adjustment >> Curves
لأن الطريقة الثانية تجعل التعديل الذي سنعمله في المنحنيات على الليرنفسه
مما يجعل التراجع عن هذا التعديل صعبا إذا أحتجنا إلى ذلك..
أما هذه الطريقة التي ذكرها الكاتب فتصنع ليرا جديدة بإزالتها أو إخفائها يختفي تأثيرها على الصورة ,
أو نستطيع عن طريق القناع أو الـ Mask إظهار التأثير على بعض مناطق الصورة كما فعلنا في
الـShadow/ Highlight
إذن
Layer>> New Adjustment Layer>> Curves
كما في الصورة الآتية:



سيفتح صندوق المنحنيات Curves
ونلاحظ ظهور الليرالجديدة
نظغط بالفأر في منتصف المنحني
ونسحب إلى أن تصبح السماء والماء ألوانها جميلة
ولا نبالي بباقي الصورة لأننا سنخفي تأثير المنحنى عنها كما فعلنا في السابق
ثم نضغط Ok لإغلاق الصندوق
هكذا:



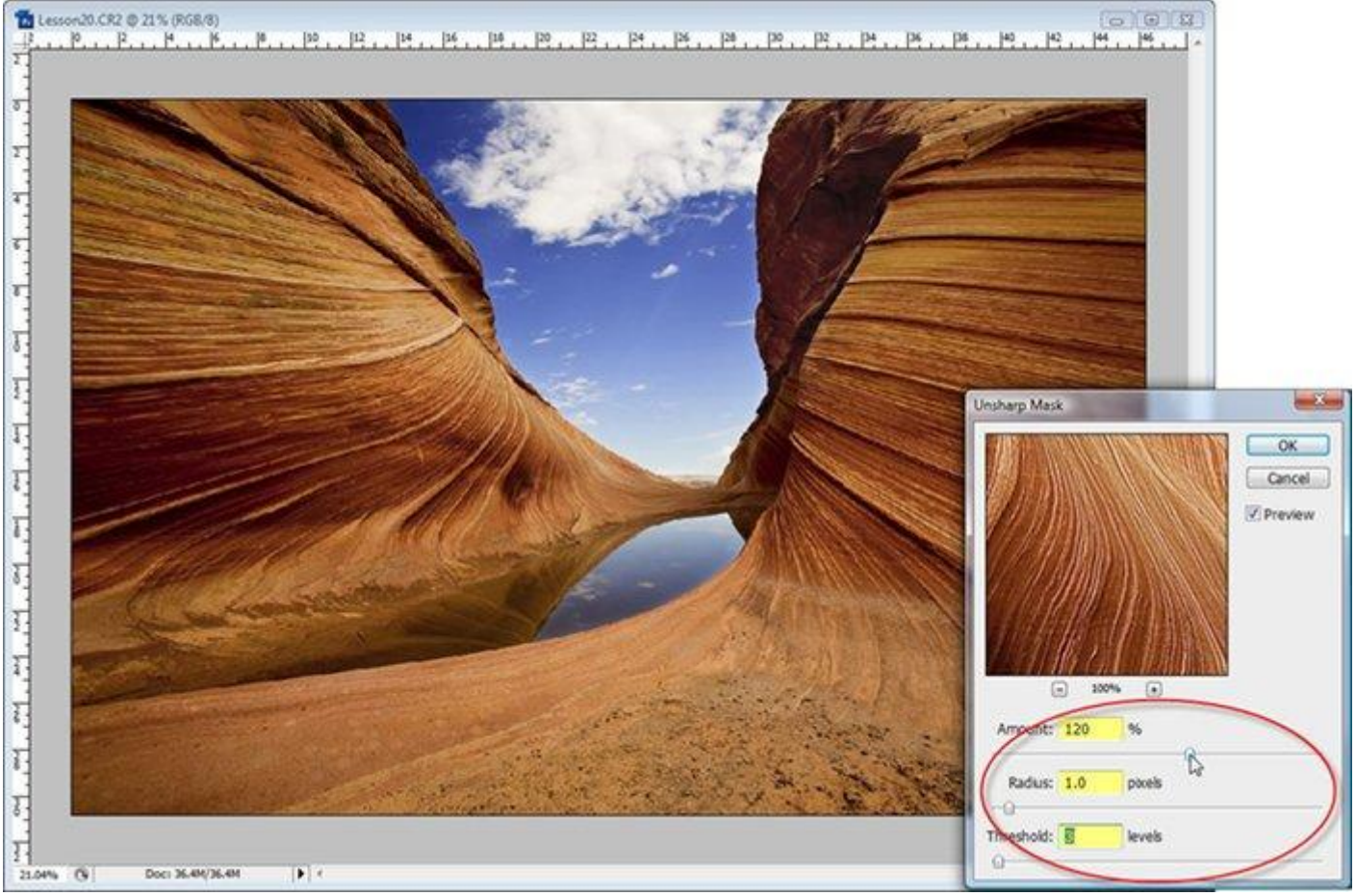
نضغط على قناع الليرالجديدة (المربع الذي على اليمين)
وسيكون لونه أبيض(أي أن التأثير على الصورة كاملة)
نعكس لونه بالضغط على مفاتيح Ctrl+I
سيصبح لونه أسودا وسيختفي تأثير المنحنيات عن الصورة كاملة..
بإستخدام فرشاة باللون الأبيض ، نرسم على القناع ، في منطقة السماء والماء، لإظهار تأثير السابق عليه
كما في الصورة التالية:



تقريبا إنتهت الصورة..
ندمج الليرات كلها لتصبح لير واحد عن طريق
Layer>> Flatten Image

ويقي الآن أن نزيد حدة الصورة ,
وكما ذكرنا في السابق أن الحدة على مرحلتين...
في البداية والنهاية..
قبل الحفظ..
عن طريق
Filter>> Sharpen>> Unsharp Mask

يذكر المؤلف أن كل صورة تختلف قيم الحدة عن الأخرى,
لكن في الكتاب قسم القيم إلى ثلاث مجموعات
حدة خفيفة، حدة متوسطة ، وحدة عالية
وحفظها في الأكشن Action وإستخدمها في جميع التطبيقات
هنا إستخدم الحدة العالية
بالقيم التالية:
Amount= 120
Radius= 1.0
Threshold=3



ثم تحفظ الصورة

==========

النتيجة:

قبل التعديل:

بعد التعديل:

****

طبعا ربما لم توضح فكرة السبع نقاط بشكل كامل، لكن بعد تطبيق جميع الدروس في الكتاب ستتضح الفكرة كاملة ، وستتضح مدى روعة هذه الطريقة في التعديل ..

****

أرحوا تصحيحي إذا وجد أي خطأ أو نقطة غير مفهومة ..
وأعتذر عن أسلوبي الركيك في الشرح..
وأي ملاحظة أو إستفتار أنا بالخدمة..

****

حصريا فقط لمنتدانا الرائع
"عدسات عربية"

بالتوفيق للجميع

أخوكم : محمد الفريح